16

MAXI juegos

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

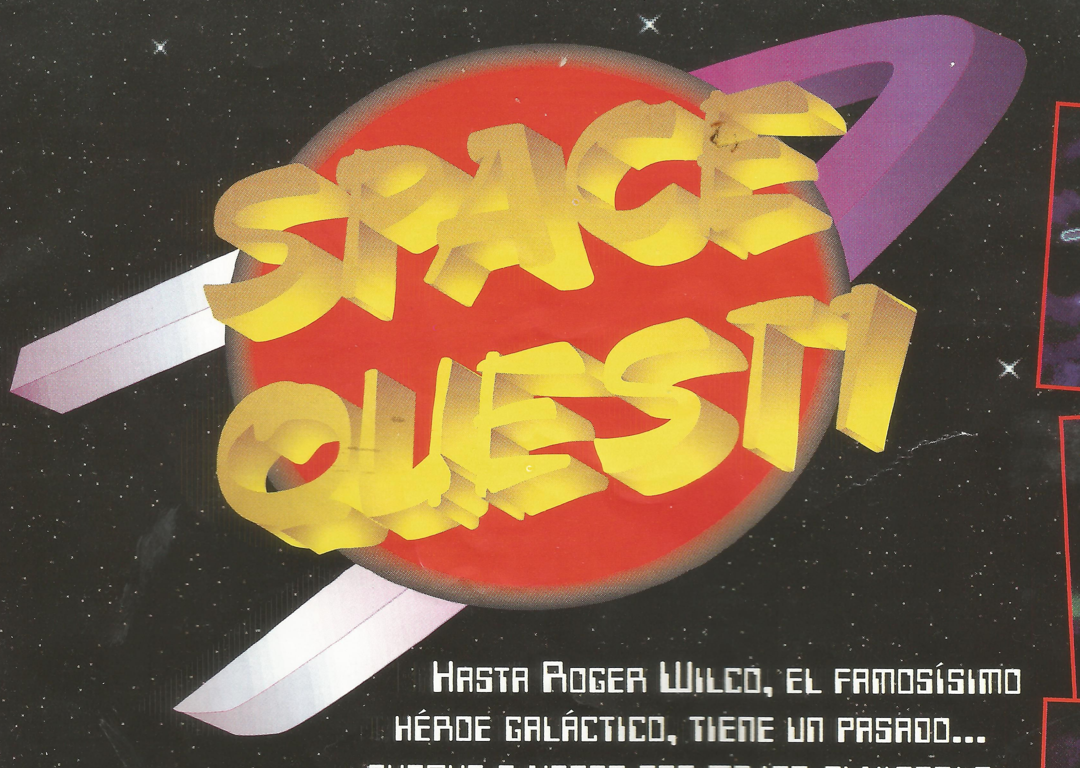
Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.



HASTA ROGER WILCO, EL FAMOSÍSIMO HÉROE GALÁCTICO, TIENE UN PASADO... AUNQUE A VECES SEA MEJOR OLVIDARLO, ESPECIALMENTE SI TIENE QUE VER CON FREGONAS Y TRAPOS PARA LIMPIAR EL POLVO... LA PRESENTE AVENTURA NOS AYUDARÁ A ENTENDER CÓMO ROGER CONSIGUIÓ CAMBIAR SU SIESTA DIARIA EN EL CUARTO DE LOS TRASTOS DE LA LIMPIEZA POR EL AGRADABLE Y "RUTINARIO" TRABAJO DE SALVAR ALGÚN QUE OTRO PLANETA DE LAS GARRAS DE UN MALVADO VILLANO, EN HORARIO DE 9 A 8 Y CON VUELTA A CASA PARA LA HORA DE LA CENA.

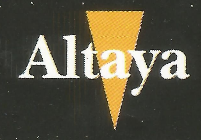


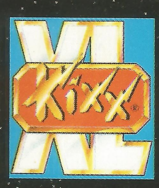
Requisitos mínimos:

- al menos 550Kb de RAM.
- tarjeta gráfica VGA con 256 colores.
- requiere 2Mb libres en disco duro.
- soporta módulos y tarjetas Roland, Pro-Audio Spectrum, AdLib, SoundBlaster y compatibles, GameBlaster, Tandy 1000 y el altavoz del PC.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria (soporta memoria expandida, extendida y XMS).
- 6,2Mb libres en disco duro (si se realiza la instalación completa).
- tarjeta de sonido.
- ratón o joystick.







SPACE QUEST
La aventura...

En la lejana galaxia de Earnon, los habitantes de Xenon corren un grave peligro. A menos que utilicen un protector solar con factor tres millones, no van a poder sobrevivir a la muerte de su satélite, su sol, que está a punto de morir.

El gobierno, a la vista de la tremenda explosión que va a producirse, ha puesto en marcha un plan para proteger al planeta: reunir a todos los cerebros brillantes disponibles y encargarles el diseño del "Generador Estelar", una máquina capaz de convertir un planeta muerto en una estrella, justo lo que el planeta Xenon necesita.

Se formó un equipo de desarrollo formado por tres señores que hacían todo el trabajo y otros doscientos y pico más (jefecillos, técnicos, auxiliares, gente para manejar la nave, gente de mantenimiento de la misma...) de relleno. Se les metió a todos en una nave, la Arcadia, y se les dijo que no volvieran hasta que no tuvieran un modelo funcional del Generador Estelar. Como no había mucho presupuesto, decidieron contratar a una sola persona la limpieza y el mantenimiento de la nave y fue una suerte que dieran con Roger Wilco.

Tras meses de intensos esfuerzos se llegó al prototipo del Generador Estelar y, con la misión concluida, se disponían todos a volver a Xenon. La buena noticia se envió a Xenon por correo urgente... y ya se sabe... fue interceptado por los sarienos, la escoria de la galaxia.

A estos tipos no se les ocurrió otra cosa que salir al encuentro de la Arcadia y abordar la nave para llevarse el Generador... quién sabe para qué. Como consecuencia del ataque, casi toda la tripulación muere y la nave Arcadia está a punto de estallar...

Y aquí entran en escena nuestros protagonistas: Roger Wilco, encargado de la limpieza de la nave (y famoso por sus siestas en el armario de la limpieza), los sarienos arrasando la nave, que ha entrado en proceso de autodestrucción, el Generador Estelar a bordo ya de la nave insignia de los sarienos, la temible Deltaur, los de Xenon esperando, aventureros de todo tipo y un alboroto con el que no hay quien duerma...

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Este juego necesita un proceso de instalación mediante el cual se copiarán los ficheros del programa al disco duro y después se le indicará el hardware de que dispones. Es posible jugar usando los disquetes aunque también necesitaremos un disco duro para dejar varios de los ficheros principales del juego. La opción más aconsejable es instalar todo el juego en el disco duro. El primer paso es hacer una copia de seguridad de los discos de instalación (para ello puedes usar el comando DISKCOPY del MS-DOS) y guardar los originales. Te harán falta cinco discos de 3,5 pulgadas de alta densidad (1,44Mb) y uno de doble densidad (720Kb). Asegúrate de que tienes suficiente sitio libre en la unidad de disco en donde quieres instalarlo.

LA SAGA...

La mejor forma de ver el progreso de Roger desde el departamento de mantenimiento e higiene hasta el prominente puesto de "héroe galáctico y defensor de niños, pobres y oprimidos" es hacer un poco de historia y recordar todos los líos en los que se metió.

Todo empezó en Space Quest I: The Sarien Encounter (el incidente Sarieno), aventura que ahora tienes en tus manos y en la que evitó que todo el proyecto del Generador Estelar fuera a parar a manos de los sarienos, verdaderos villanos de la galaxia, que pretendían usarlo como arma. Por esta hazaña se le concedió la medalla de la orden de la fregona de oro.

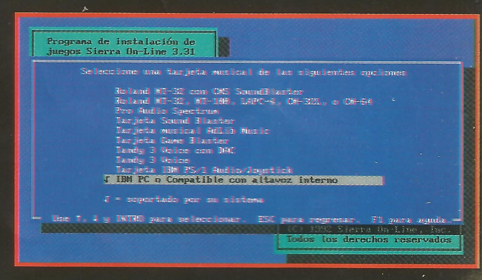
En Space Quest II: Vohaul´s Revenge (o la venganza de Vohaul), el jefe de los sarienos y responsable del plan de robo del Generador Estelar de la primera parte ha planeado una terrible venganza contra la galaxia: invadirla con vendedores de seguros creados mediante ingeniería genética. Roger no sólo frustró sus planes sino que consiguió escapar del asteroide fortaleza de Vohaul antes de que éste explotara y enviase a Vohaul y a los sarienos al vacío.

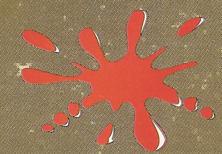
En la tercera parte de la serie, Roger es rescatado y se encuentra a bordo de una nave de desperdicios que ha capturado la nave en la que escapó del asteroide y en la que estaba hibernado, tomándola por basura espacial. Space Quest III: The Pirates of Pestulon (los piratas de Pestulón) recoge ese período de la estrafalaria vida de Roger. Algo más tarde, en Space Quest IV: Roger Wilco and The Time Rippers (Roger Wilco y los ladrones del tiempo), Sludge Vohaul retorna con la pretensión de eliminar toda la serie de Space Quest. Roger tuvo que retroceder en el tiempo hasta Space Quest I y viajar hacia el futuro hasta Space Quest XII para conseguir, una vez más, deshacer los malvados planes de Vohaul.



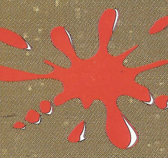
AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Inserta el primer disco en la unidad de disquete y ejecuta desde allí INSTALL. El programa de instalación nos pedirá la letra de la unidad en donde queremos instalar el juego y después aparecerá un menú en donde se nos permitirá elegir el tipo de tarjeta gráfica y la tarjeta de sonido que tenemos, si queremos usar joystick o ratón y si queremos usar la memoria extra que tengamos instalada en el ordenador. Una vez que hayamos establecido la configuración que queremos usar y aceptemos seguir adelante con la instalación se nos dará a elegir entre una instalación pequeña o una completa.





INSTRUCCIONES



Como en todas las aventuras conversacionales, la forma de avanzar hacia la solución es conseguir objetos, aprender a usarlos en el sitio y momento adecuados, visitar lugares, hablar con los personajes que te vayas encontrando... Para ello dispones de una serie de acciones, como ANDAR, HABLAR, COGER, en forma de cursor. Bastará con que selecciones el cursor adecuado y que lo lleves a donde quieras aplicarlo. Todos los cursores se encuentran disponibles en la barra de iconos situada en la parte superior de la pantalla. Para abrir esta barra deberás colocar el cursor en la parte superior de la pantalla o bien pulsar la tecla "SUPR".

ANDAR: para mover a tu personaje de un lugar a otro de la pantalla.

MIRAR: cuando quieras que tu personaje observe algo que hay en la pantalla.

TOCAR: sirve para accionar los objetos que te encuentres.

HABLAR: para hablar con los personajes que aparezcan durante el juego.

OLER y GUSTAR: sirve para oler, soplar y para saborear las cosas.

ARTICULO: este icono muestra el último objeto que hayas seleccionado del inventario.

INVENTARIO: te permitirá ver o seleccionar los objetos que hayas cogido. Encontrarás varias opciones dentro de este icono. Elige y usa el icono "interrogación" sobre los restantes iconos para obtener más información. El icono "ojo" sirve para pedir una descripción de cada objeto. El icono "mano" sirve para accionar o abrir el objeto del inventario. El icono "cursor" sirve para seleccionar un objeto. El icono "OK" vuelve a la pantalla de acción con el objeto seleccionado como cursor activo. Para usar ese objeto sólo tendrás que pulsarlo sobre el objeto o personaje que quieras.

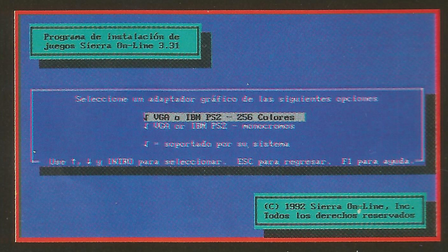
CONTROL: aparecerán varias opciones. Elige:

- **SALVAR** cuando quieras guardar el estado actual del juego.
- **RECUPERAR** para cargar un juego salvado previamente.
- **REINICIAR** si quieres volver a empezar desde el principio el juego.
- SALIR para dejar de jugar y volver al DOS.
- **JUGAR** cuando quieras retornar a la pantalla principal de acción.
- el control de **DETALLE** sirve para ajustar el nivel de animación del juego.
- el control **VOLUMEN** sirve para ajustar el volumen de la música del juego.
- el control **VELOCIDAD** ajusta la rapidez de movimientos de tu personaje.

INTERROGACIÓN: sirve para pedir información sobre la función de cualquiera de los iconos.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

En la instalación "pequeña" sólo se copiará al disco duro el contenido del disquete de inicio, de forma que al jugar tendremos que ir metiendo los otros discos. La principal ventaja de la instalación "pequeña" es que sólo necesita algo menos de 2Mb de disco duro. En la instalación "completa", que requiere unos 6,2Mb libres en el disco duro, se copiarán todos los disquetes. El progra-



ma de instalación creará ahora el directorio \SIERRA\SQ1 y empezará a copiar los ficheros del juego dentro de él.

Para jugar, pasa al directorio \SIERRA y teclea SQ1 seguido de ENTER. Recuerda que tienes que haber configurado el juego para que use el hardware que tengas disponible. Si cambias algún dispositivo siempre puedes ejecutar de nuevo el programa INSTALL (que se encuentra en \SIERRA\SQ1) que te permitirá reconfigurar el juego. Si vas a usar un ratón, no olvides cargar el driver correspondiente antes de empezar a jugar.









MANEJAR A ROGER WILCO

TECLADO:

Las **teclas del cursor o las teclas de dirección del teclado numérico** sirven para mover a Roger o para situar el cursor en algún punto de la pantalla. Si quieres mover más despacio el cursor o a tu personaje para tener mayor precisión, pulsa la tecla **MAYÚSCULAS** mientras mueves los cursores. Para detener a Roger cuando está andando hacia una dirección pulsa la misma tecla de dirección. Para ejecutar un mandato pulsa la tecla **ENTER**. La tecla "**5**" del teclado numérico sirve para cambiar entre ANDAR y el último cursor que tuvieras seleccionado. La tecla "**INS**" sirve para pasar a través de todos los cursores disponibles. La tecla "**SUPR**" permite abrir la barra de iconos.

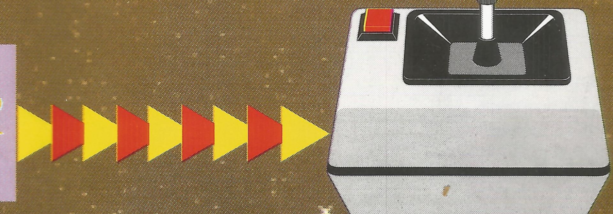
RATÓN:

Para activar la barra de iconos mueve el cursor hacia la parte superior de la pantalla. Para situar el cursor en algún punto de la pantalla mueve el ratón hasta la posición que quieras. Para mover a tu personaje mueve el cursor ANDAR hasta la posición a donde quieras que Roger vaya y pulsa el botón del ratón.

En ratones de un solo botón, éste servirá para ejecutar las acciones. **MAYÚSCULAS + botón** te permitirá ver los cursores disponibles, y **CONTROL + botón** cambia entre ANDAR y el último cursor activado.

En ratones de dos botones, el botón izquierdo sirve para ejecutar los comandos mientras que con el botón derecho y MAYÚSCULAS o CONTROL efectuarás las otras funciones.

Por último, en ratones de tres botones, el botón izquierdo sirve para ejecutar los comandos, el central para cambiar entre ANDAR y el último cursor activado y el botón derecho sirve para ver los cursores disponibles.

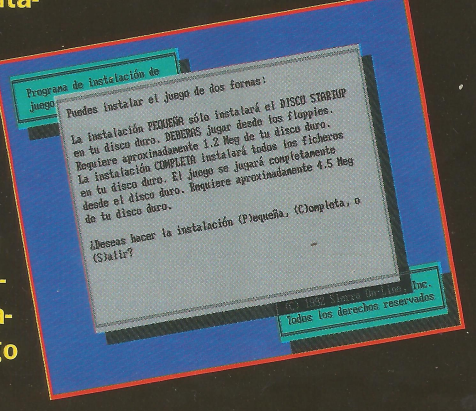


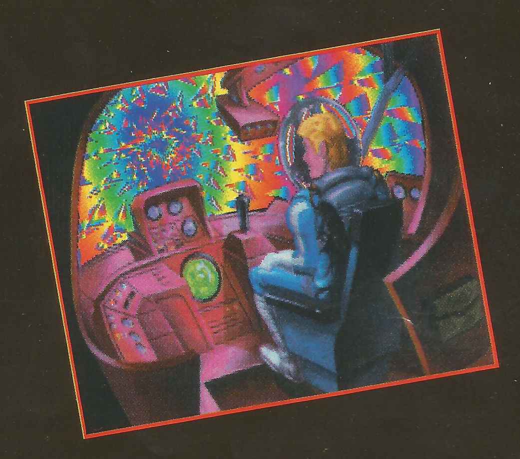
JOYSTICK:

Su uso es similar al uso del ratón con uno o dos botones, dependiendo de si el joystick tiene uno o dos pulsadores.

...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D...

Cuando aparezcan las pantallas del título pulsa ENTER o bien el botón de ejecución del ratón o el joystick para pasarlas. El juego te preguntará si quieres saltarte la presentación, continuar viéndola o bien recuperar un juego previamente grabado. Una vez pasada la introducción del juego empezará "lo bueno".

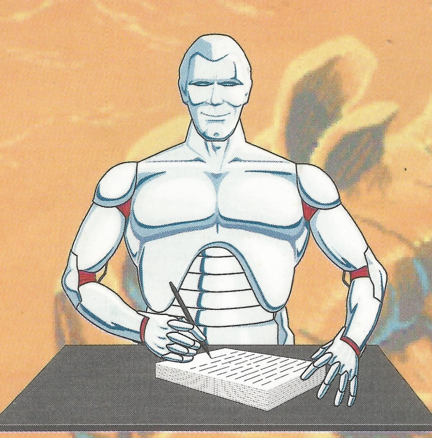














Aquí tienes la guía completa que te permitirá terminar este juego. Al presentártela como pistas independientes podrás tomar dos caminos: leer sólo las pistas que vayas necesitando y sólo cuando ya no sepas cómo salir de alguna situación, o bien leértelas todas seguidas y saber de antemano a qué te vas a enfrentar y cómo resolver cada caso. Tú eliges, pero si quieres un consejo, es mucho más divertido jugar leyendo sólo algunas pistas.

A BORDO DE LA ARCADA

✎ tendrás que abandonar la nave, que está en proceso de autodestrucción.

✎ una forma de encontrar objetos que te puedan ayudar a huir de la nave es registrar todos los cuerpos de los tripulantes muertos.

✎ parte de las fuerzas de asalto sarienas se han quedado en la nave para eliminar todo vestigio de vida; tendrás que tener cuidado con ellos.

✎ para evitar que los sarienos hagan prácticas de tiro al blanco contigo ocúltate detrás de los paneles, de los armarios, etcétera, en cuanto oigas pasos que se acercan.

✎ en la zona del control central sólo podrás ocultarte de los sarienos detrás del ratón o del joystick gigantes.

✎ Jerry, uno de tus compañeros muertos, tiene una tarjeta llave que te va a servir para entrar en el ascensor que lleva hasta la zona de preparación de vuelo.

✎ Jerry se encuentra en un pasillo a la izquierda de la sala del Archivo de Datos.

✎ tienes que entrar en la sala del Archivo de Datos dos veces. La segunda vez aparecerá uno de los profesores del proyecto y te confiará un importante secreto.

✎ cuando por fin el profesor moribundo entre en la sala del Archivo de Datos, debes hablar con él para que te confíe ese secreto. Te dirá qué cartucho contiene todos los datos del proyecto del Generador Estelar y añadirá que es necesario hacerlo llegar a Xenon.

✎ ten en cuenta que cada vez que juegues el profesor puede señalarte un cartucho distinto, no te confíes.

✎ tendrás que usar el teclado de la consola para insertar el código del cartucho de datos. Cuando el droide vuelva con el cartucho deberás cogerlo.

✎ en la sala del Generador Estelar hay un pequeño imán que te será muy útil más adelante, cerca de la base destruida donde estaba el Generador.

✎ el imán sirve para trucar la máquina tragaperras del bar en Ulence Flats y así ganar siempre.

✎ para llegar a la Salade Preparación de Vuelo deberás bajar por el ascensor pintado a rayas amarillas y negras y después, atravesando la zona de control central (la sala con el joystick y el ratón gigantes), utilizar el ascensor que está a la derecha de esa sala.

✎ para entrar en ese ascensor necesitarás la tarjeta llave que le cogiste a tu compañero Jerry.

✎ en la sala de Preparación de Vuelo deberás coger el traje espacial, que está en el armario, y el traductor, que está en el cajón a la izquierda del armario.

✎ para abrir el cajón tendrás que pulsar en el botón que tiene encima.

✎ antes de entrar en el ascensor que te lleva hasta la sala de Preparación de Vuelo deberás abrir las compuertas de la nave. El mando de las compuertas está situado en unos botones a la izquierda del ascensor.



✎ una vez dentro de la cápsula de rescate no olvides abrocharte el cinturón de seguridad.

✎ para lanzar la cápsula tendrás que pulsar primero el botón de la derecha del panel de tres botones que está encima de la cabeza de Roger y después empujar la palanca que tiene enfrente.

✎ recuerda que hay un tiempo límite para escapar de la nave.

✎ una vez que estés en el espacio pulsa el botón de la izquierda del panel de tres botones (Auto-Nav) para dirigirte hacia el planeta habitado más cercano.

EL DESIERTO DE KERONA

✎ una vez que hayas aterrizado en el desierto sal de la cápsula. Para ello desabróchate el cinturón de seguridad.

✎ necesitarás el equipo de supervivencia que hay en la nave. Podrás cogerlo en la puerta de la cápsula una vez que estés fuera de la misma.

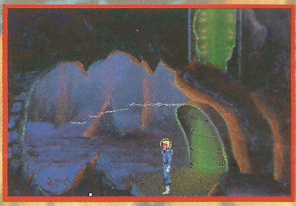
✎ necesitarás también el fragmento de cristal del parabrisas de la cápsula que hay junto a la nave.

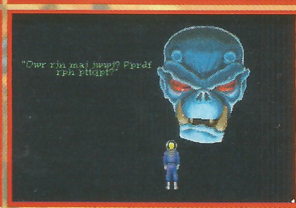
- evitarás que el gusano de arena te coma si vas hacia el Este o hacia el Sureste de la cápsula.
- en el kit de supervivencia llevas un bote de agua deshidratada y una navaja multiusos. Si bebes agua antes de entrar en la caverna de Orat no te morirás de sed en el desierto y además te quedará suficiente para matar más tarde a Orat. La navaja te será de gran ayuda en la nave sariena.
- cuando llegues junto al enorme esqueleto que hay en el desierto deberás coger una muestra de las plantas moradas y pegajosas que crecen por allí.
- aparecerá un droide-araña enviado por los sarienos con la misión de destruirte. Se dedicará a perseguirte hasta que se encuentre muy próximo a ti y entonces estallará. Tendrás que correr más rápido que él.
- para eliminar al droide-araña hay dos métodos. El primero consiste en dejarle caer encima algo muy pesado, como por ejemplo el hueso que hay suelto en la espina dorsal del esqueleto gigante. El segundo método es conseguir que te persiga hasta el interior de la calavera del esqueleto gigante, donde vive Orat.
- podrás atravesar tres veces por encima del hueso roto de la espina del esqueleto. A la tercera ocasión caerás en la arena y morirás. No es necesario cruzar más de tres veces.
- para subir encima de la espina dorsal del esqueleto vete a la pantalla que hay más a la derecha y más a abajo y en la que aún es visible a tamaño real el esqueleto. Sube por la rampa que forma su propia columna.
- encontrarás la entrada a la caverna donde vive Orat bajando por la boca del esqueleto gigante.
- para eliminar a Orat podrás hacer dos cosas: tirarle el bote de agua deshidratada, con lo que reventará por la presión, o bien hacer que el droide-araña y él se eliminen mutuamente.











- una vez que hayas eliminado a Orat recoge el trozo que quedará de él en el suelo de la caverna.
- cerca del extremo superior de la columna vertebral del esqueleto está la entrada a la caverna subterránea. Tienes que entrar por ahí.



- cuando llegues al suelo de la caverna observarás una gran roca puntiaguda. El pico de esa roca está pegado con una sustancia morada. Deberás coger el pico de esa roca y, si no cogiste la planta morada del desierto, también la materia morada que hace de pegamento.
- para poder pasar cerca del enrejado del suelo sin que los tentáculos te coman deberás echarles o la planta morada o la sustancia morada de la roca.
- para abrir la puerta hidráulica fosforescente lo único que debes hacer es taponar la salida de vapor que hay junto a ella. Usa el pico de la roca que has cogido antes.
- ten cuidado con el líquido del estanque y con las gotas verdes que caen del techo. En ambos casos es ácido.
- a la izquierda de la puerta fosforescente hay una barrera de rayos láser. Para pasar a través suyo emplea el fragmento de cristal del parabrisas de la cápsula de salvamento.
- para esquivar las gotas de ácido que caen del techo deberás fijarte en los puntos negros que han formado al caer. Es aconsejable ir salvando la partida según vayas avanzando.
- una vez que hayas atravesado la lluvia de ácido deberás encender el aparato traductor que llevas y cogerlo. Ahora entrarás en una habitación oscura en la que aparecerá una enorme cabeza extraterrestre. Si no llevas el traductor no podrás entender lo que dice.
- tienes que darle, cuando te lo pida, el trozo del cuerpo de Orat.
- en la sala de control podrás leer el cartucho de datos que cogiste en la nave. Insértalo en la consola y lee el mensaje. Aparecerá el código de autodestrucción del Generador Estelar. Apúntalo.
- cuando termines de leer recuerda recuperar el cartucho de datos.
- para salir de allí súbete en el deslizador.
- ahora tienes la posibilidad de jugar en una secuencia arcade en la que podrás controlar el deslizador de arena. El reloj de la esquina derecha indica los daños que ha sufrido el deslizador. También puedes saltarte esta escena.

KERONA – ULENCE FLATS

- en cuanto llegas a Ulence Flats aparece un tipo que intentará comprarte el deslizador. Si quieres vendérselo espera hasta que te haga su segunda oferta, negándote al principio.
- es importante que si dejas solo el deslizador te acuerdes de coger las llaves para que nadie te lo robe.



✎ en el bar podrás escuchar una conversación muy importante acerca de los sarienos, pero sólo cuando hayas pedido y tomado tres vasos de cerveza.

✎ para conseguir la cerveza tendrás que hablar con el camarero del bar.

✎ apunta el código del sector en que fue vista la nave sariena.

✎ Si no tienes suficientes talegozoides sal del bar y mira en un montoncito de basura que hay a la derecha del bar.

✎ juega con la máquina tragaperras para conseguir dinero. Coloca el imán que llevas encima de la máquina para que mejore tu suerte.

✎ para poder jugar con la máquina tragaperras deberás acercarte a ella primero hasta verla en primer plano. Inserta talegozoides en la ranura y después pulsa el botón rojo. Salva frecuentemente la partida hasta que llegues a ganar trescientos talegozoides.

✎ una vez que hayas conseguido dinero sal del bar. Dirígete hacia la izquierda y encontrarás el puesto de venta de naves usadas. Habla con el vendedor y dirígete hacia arriba, en donde hay dos naves, una de ellas parecida a un platillo volante. Compra la del fondo.

✎ deberás comprar un droide NAV-201 para que pilote la nave. Dirígete hacia la derecha hasta que encuentres la tienda "Droides-B-Us".

✎ cuando estés en ella, espera hasta que en la pantalla aparezca el modelo NAV-201 y entonces cómpraselo al droide-insecto-dependiente.

✎ deberás recoger el droide fuera de la tienda, hacia la izquierda de la entrada principal.

✎ cuando tengas el droide de navegación dirígete hacia tu nave y súbete en ella. El droide también subirá y hará despegar la nave.

✎ una vez que el droide lleve la nave hasta el espacio exterior te preguntará a dónde quieres ir. Teclea el código del sector en donde está la nave sariena. Esta información pudiste oírla en la conversación del bar.

LA NAVE ESPACIAL DELTAUR

✎ cuando tu nave llegue cerca de la Deltaur, Roger saldrá de la nave y se dirigirá hacia la entrada, pero esto sólo sucederá si conseguiste el paquete reactor en Ulence Flats.

✎ el reactor lo conseguiras vendiendo el deslizador de arena (recuerda esperar a su segunda oferta).

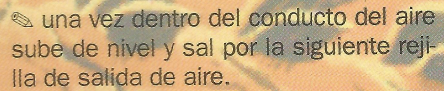
✎ para entrar en la Deltaur deberás accionar la palanca que hay a la izquierda de la puerta de entrada.

✎ una vez que estés en el comportamiento estanco de la nave entrará un robot limpiador para recoger los restos de tu reactor, que se estará quemando. Tienes que evitar a ese robot escondiéndote a la derecha de la puerta.

✎ en cuando el robot limpiador haya entrado deberás salir del comportimento estanco por la puerta, antes de que el robot te descubra.

✎ cerca del conducto de ventilación hay una cajón. Podrás optar por abrir el cajón y esperar a que alguien se lo lleve -contigo dentro-, o bien empujarlo hasta el conducto de aire y subirte en él.

✎ si optas por subirte al cajón, cuando lo hayas empujado hasta el conducto del aire, usa la navaja para abrir la puerta. Trepa hasta el interior del conducto.



✎ una vez dentro del conducto del aire sube de nivel y sal por la siguiente rejilla de salida de aire.

✎ para abrir la salida de aire prueba a golpearla.

✎ al salir encontrarás una enorme lavadora y escucharás unos pasos acercándose. Métete en la lavadora.

✎ de la lavadora podrás salir llevando el uniforme de un oficial sarieno. Al salir se caerá una tarjeta de identificación. Cógela.

✎ si sales a los pasillos sin llevar el traje de oficial, los guardias te dispararán.

✎ deberás llegar hasta el arsenal para poder conseguir un arma láser y una granada de gas.

✎ en el arsenal presenta tu identificación al droide guardián y éste entrará en una puerta para conseguirte una pistola.

✎ mientras el droide está buscándote un arma, entra por la trampilla y coge una granada de gas. Vuelve a dejar la trampilla cerrada antes de que regrese el droide.

✎ si se te cae el casco los guardias te dispararan. Usa tu arma láser para eliminarlos.

✎ busca el pasillo que hay sobre la sala donde está el Generador Estelar y una vez allí tira la granada de gas al guardián.

✎ baja hasta la sala del Generador y, registrando las ropas del guardián "gaseado", encuentra el mando a distancia del campo de energía que protege el Generador y desactívalo.

✎ acércate al Generador y teclea el código de autodestrucción del mismo en el teclado que aparecerá.

✎ deberás ir hacia el ascensor custodiado por un guardia. Elimina al guardia y baja con el ascensor hasta la sala de las cápsulas de salvamento. Súbete en una de ellas y... serás libre.







TENDRÁS QUE USAR...

Mientras juegas irás consiguiendo una serie de objetos. A excepción de los tres objetos con los que inicias el juego (tres talegozoides... bueno... son tres, ¿no?) los restantes objetos tendrás que ganártelos por méritos propios, unas veces cambiándoselos a alguno de los personajes que pululan por el juego a cambio de otra cosa que les guste más, otras veces comprándolos al mejor precio posible y en ocasiones buscándolos en los lugares más insospechados. Aquí encontrarás la lista de todos ellos:

OBJETO	DONDE ENCONTRARLO	DONDE USARLO
talegozoides	Ulence Flats	Ulence Flats
cartucho de datos	Arcada	subterráneo de Kerona
tarjeta llave	Arcada	Arcada
imán	Arcada	Ulence Flats
artilugio	Arcada	subterráneo de Kerona
kit de supervivencia	cápsula de escape	desierto de Kerona
trozo de cristal	cápsula de escape	subterráneo de Kerona
cuchillo	kit de supervivencia	Deltaur
agua deshidratada	kit de supervivencia	desierto de Kerona
trozo de planta	desierto de Kerona	subterráneo de Kerona
parte de Orat	desierto de Kerona	subterráneo de Kerona
trozo de roca	subterráneo de Kerona	subterráneo de Kerona
llaves del deslizador	Ulence Flats	Ulence Flats
paquete reactor	Ulence Flats	Deltaur
cupones	Ulence Flats	Ulence Flats
pistola láser	Deltaur	Deltaur
granada de gas	Deltaur	Deltaur
control remoto	Deltaur	Deltaur
Identificación Sariena	Deltaur	Deltaur

PUNTOS

Cuando hayas terminado este juego habrás obtenido un máximo de 201 puntos. Si no es así, aquí tienes la lista completa de todas las acciones con los puntos que proporciona cada una, para que repases tus acciones.

- encontrar el nombre del cartucho........2
- obtener el cartucho........5
- obtener la tarjeta llave........1
- obtener el imán........1
- abrir las puertas del muelle........2
- abrir el ascensor........2
- obtener el traje espacial........2
- obtener el artilugio........2
- escapar de la Arcadia........15
- pulsar el botón "AutoNav"........2
- coger el kit de supervivencia........2
- coger cristal........3
- coger planta pegajosa........2
- encontrar puerta secreta ascensor........2
- usar planta........5
- abrir puerta resplandeciente........4
- desactivar rayo láser........5
- pasar las gotas de ácido........3
- matar a la araña droide........5
- matar a Orat........5
- coger parte de Orat........2
- visualizar el cartucho........5
- obtener el deslizador........10
- llegar a Ulence Flats........25
- obtener el paquete reactor........5
- oír casualmente el número del sector........5
- usar imán en máquina tragaperras........5
- comprar la nave espacial........4
- obtener el droide........4
- salir de Ulence Flats........25
- entrar en la sala del baúl........1
- dar patada a la rejilla de ventilación........3
- obtener el uniforme Sarieno........5
- obtener la tarjeta de identidad........2
- obtener la granada de gas........1
- obtener la pistola láser........1
- gasear al guardia........5
- disparar al Sarieno........3
- obtener dispositivo control remoto........3
- apagar el campo de fuerza........3
- programar la autodestrucción........10
- encontrar la cápsula de escape........1
- escapar de la Deltaur........3



CATÁLOGO DE REFERENCIAS PLANETARIAS DE LA ARCADA

Los cartuchos de datos se archivan y se recuperan automáticamente según un código y no por orden alfabético. Para pedir un cartuchos de datos introduce el código que corresponda al tema elegido.

TEMA	CÓDIGO	TEMA	CÓDIGO
Asteroides	[illegible]	Órbitas	[illegible]
Sistemas binarios	[illegible]	Formaciones planetarias	[illegible]
Cuerpos astrales	[illegible]	Púlsares	[illegible]
Agujeros negros	[illegible]	Cuadrantes	[illegible]
Constelaciones	[illegible]	Cuásares	[illegible]
Galaxias	[illegible]	Erupciones solares	[illegible]
Gravedad	[illegible]	Sistemas solares	[illegible]
Campos magnéticos	[illegible]	Estrellas	[illegible]
Meteoros	[illegible]	Cinturones de Van Allen	[illegible]
Lunas	[illegible]	Campos de Aceleración	[illegible]

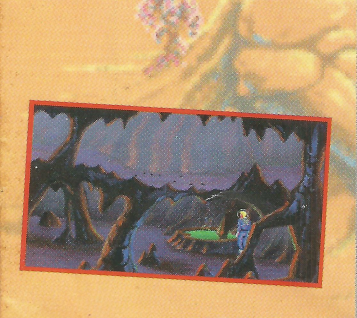


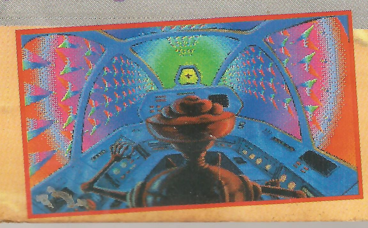
CÓDIGOS DE RED DE NAVEGACIÓN

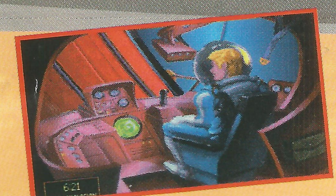
(aprobado por la Federación para la Unificación de los Códigos de Navegación)

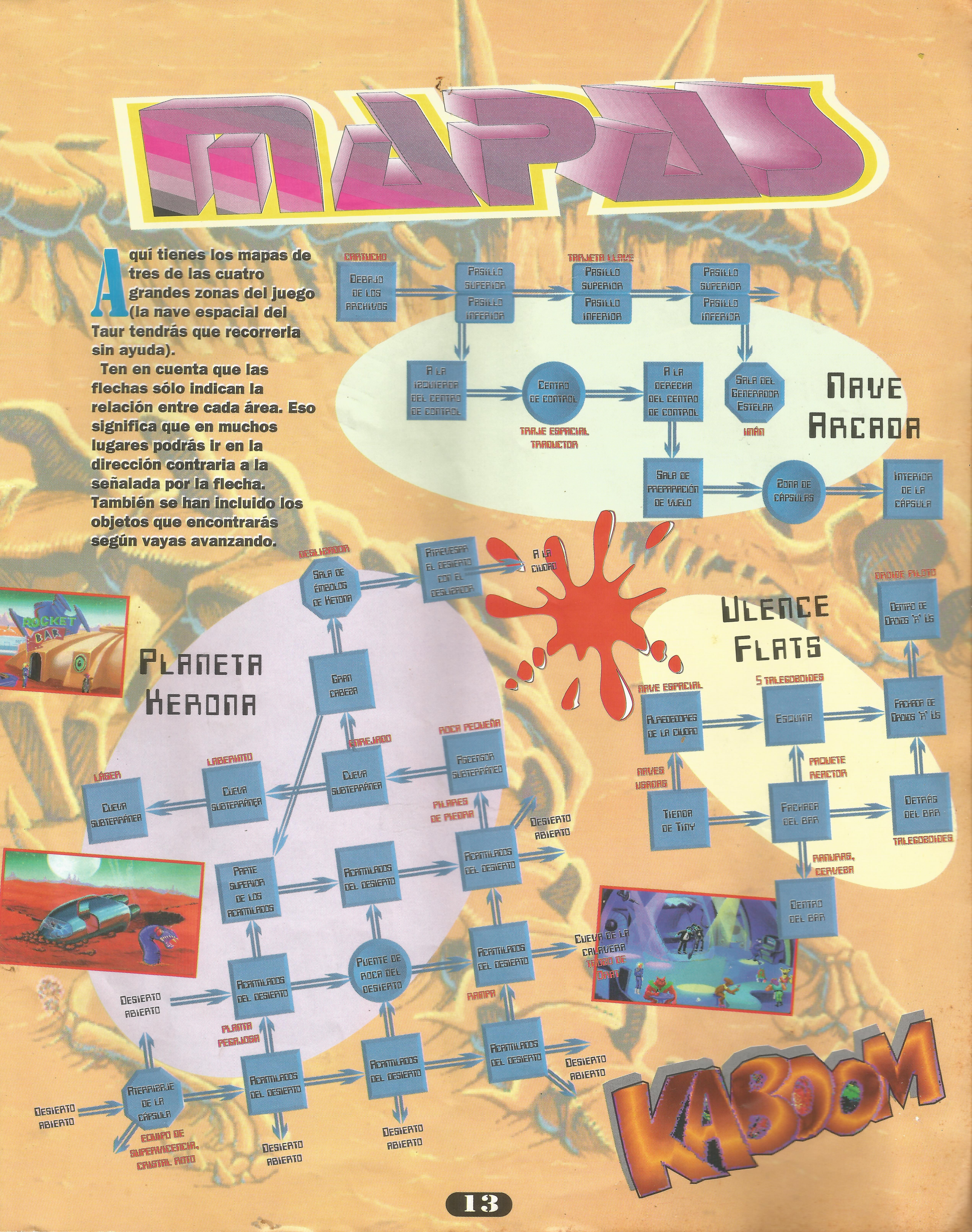
Según el convenio de la FUCN los siguientes códigos son obligatorios si interviene un droide en el sistema de navegación. Usa dichos códigos cuando tengas que indicar a tu droide hacia donde tiene que dirigir tu nave.

SECTOR	CÓDIGO	SECTOR	CÓDIGO
AA	[illegible]	BF	[illegible]
BB	[illegible]	BG	[illegible]
CC	[illegible]	CH	[illegible]
DD	[illegible]	CI	[illegible]
EE	[illegible]	DG	[illegible]
FF	[illegible]	EG	[illegible]
GG	[illegible]	HA	[illegible]
HH	[illegible]	HD	[illegible]
II	[illegible]	IB	[illegible]
AD	[illegible]	IC	[illegible]









MAPAS

Aquí tienes los mapas de tres de las cuatro grandes zonas del juego (la nave espacial del Taur tendrás que recorrerla sin ayuda).

Ten en cuenta que las flechas sólo indican la relación entre cada área. Eso significa que en muchos lugares podrás ir en la dirección contraria a la señalada por la flecha. También se han incluido los objetos que encontrarás según vayas avanzando.

CASI TE LO PIERDES

ÉSTA ES UNA AVENTURA QUE ESTÁ REPLETA DE BROMAS, SITUACIONES Y RESPUESTAS DIVERTIDAS. SIN DUDA, LO MÁS DIVERTIDO DE TODO SEA COMPROBAR LA ENORME CANTIDAD DE FORMAS EN QUE ROGER ES CAPAZ DE QUEDAR HECHO FOSFATINA POR METERSE EN DONDE NO DEBÍA. HEMOS INCLUIDO ALGUNAS ACCIONES QUE DAN LUGAR A ALGUNA SITUACIÓN DIVERTIDA, ESO SÍ, NO DEJES DE PROBAR TODAS LAS COSAS QUE SE TE OCURRAN... POR SI ACASO. TE ACONSEJAMOS QUE SALVES EL JUEGO ANTES DE INTENTARLAS.

Gracias por haber jugado a Space Quest I. Has sido de lo más entretenido.

¡Déjame salir! (Salir) | No sé en QUE pensaba. ¡A jugar!



Has encontrado varias formas en las que transformarte. Para ser la primera vez tienes un estilo muy fino.

Recuperar | Reiniciar | Salir



¡Caray! Parece que chocaste contra ese campo de energía demasiadas veces. No sólo te quemó todo folículo de pelo del cuerpo sino que tu aorta, si la pudieses ver, ahora se parece a la punta de un tallo de apio.

Recuperar | Reiniciar | Salir

Bueno, estás muerto otra vez. Te advertimos que no pulsaras ese botón. No puedes culpar a nadie más que a ti mismo por tener que aguantar más publicidad de otro maravilloso producto de Sierra. Quizás sigas las instrucciones la próxima vez. Gracias por haber jugado (y tal y tal).

Recuperar | Reiniciar | Salir



Gracias por haber jugado Space Quest I. Lástima que hayas fracasado miserablemente y condenado a tu pueblo a sufrir una muerte horrible a manos de los sarienos. Echas una mirada por la habitación para ver si alguien vio tu estúpido error. ¡Que tengas más suerte la próxima vez!

Recuperar | Reiniciar | Salir



¡Alto! Esos tipos grandes tienen un enorme apetito. ¿Sentiste como esa cosa acaba de morder tu esqueleto? ¡Seguro que te dolió! El grell eructa con solitaria satisfacción. No consigue a menudo comidas tan buenas y calientes como tú.

Recuperar | Reiniciar | Salir



Recomponte y veamos si podemos salir de aquí de una manera más eficaz.

Recuperar | Reiniciar | Salir



No pares ahora. Nos lo estamos pasando muy bien viéndote.

Recuperar | Reiniciar | Salir



Claro que has muerto en varias ocasiones antes, pero esta muerte realmente te quema. Hay planetas que dependen de ti. Se están poniendo nerviosos al verte hacer tonterías así.

Recuperar | Reiniciar | Salir



Mientras yaces en el suelo hecho un ardiente montón carbogelatinoso no puedes evitar preguntarte por qué te molestaste en levantarte esta mañana.

Recuperar | Reiniciar | Salir

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

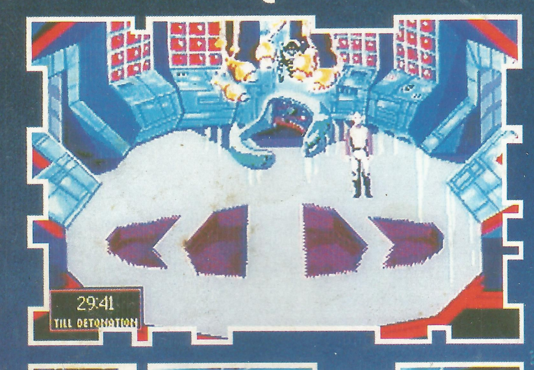
El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

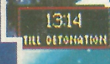
AVISO
CERTIFICADO DE GARANTÍA
Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:
MD LASER (DPTO. TÉCNICO)
Telf. (91) 320 59 06
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:
con el fascículo nº 17, el Maxijuego
• GUNSHIP

LÍNEA CALIENTE
ERBE
(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC
ERBE
Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

SPACE QUEST 1™





**SU MISIÓN ES LIMPIAR EL UNIVERSO...
PERO TAMBIÉN LIMPIA VENTANAS.**

Roger Wilco es el principal ingeniero sanitario (también conocido como barrendero) de la nave espacial Arcada. Su misión: fregar cubiertas sucias, reemplazar bombillas fundidas... ¡IR SIN MIEDO ADONDE NADIE HAYA BARRIDO EL SUELO!

¡OYE, DESPIERTA!

Pero mientras dormía la siesta en el armario de las escobas, su nave espacial fue tomada por soldados de asalto sarienos. Ahora ha sido robado el secretísimo Generador estelar. ¡Y si Roger no consigue recuperarlo, el universo en la forma en que lo conocemos acabará como pan tostado!

Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.





